



AIoT Sensor(智聯感測)全國聯賽 決賽簡報



- 目錄
- 構思
- 美工
- 程式
- 創客
- 互動
- 示範

驚爆!!實感賽車：總目錄

- ▶ 作品構思
- ▶ 美工繪圖
- ▶ 創客自造
- ▶ 程式設計
- ▶ 人機互動
- ▶ 作品示範



- 目錄
- 構思
- 美工
- 程式
- 創客
- 互動
- 示範

作品構思：創作動機

- ▶ 玩過PS4的賽車遊戲。
- ▶ 曾經用Scratch製作過賽車遊戲。
- ▶ 投稿Scratch的經驗 - 桃園市兒童網站。
- ▶ 想要體驗實際開車的樂趣。



- 目錄
- 構思
- 美工
- 程式
- 創客
- 互動
- 示範

作品構思：四大面向

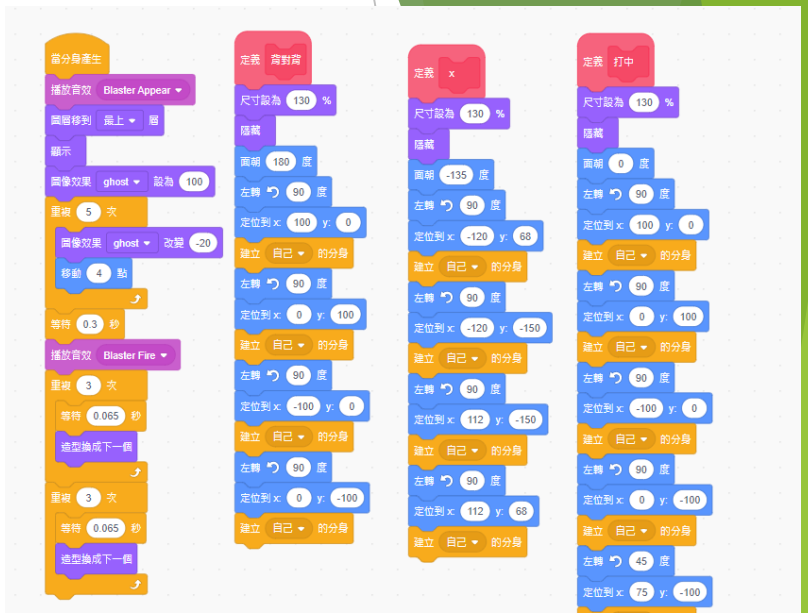


智聯
感測

程式
設計

電腦
繪圖

創客
自造





- 目錄
- 構思
- 美工
- 程式
- 創客
- 互動
- 示範

作品構思：三種模式

▶ 智駕模式

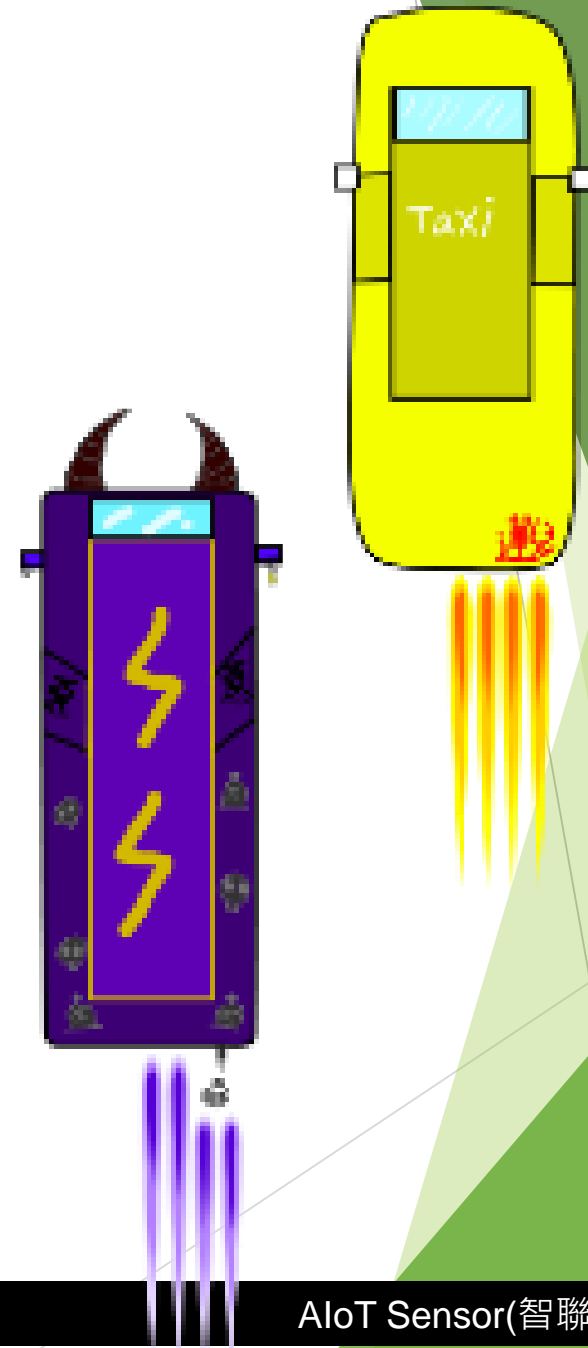
提供「智能安全」的賽車環境！

▶ 一般模式

模擬「真實世界」的賽車體驗！

▶ 修羅模式

結合「天馬行空」的賽車幻想！






- 目錄
- 構思
- 美工
- 程式
- 創客
- 互動
- 示範

美工繪圖：電腦繪圖 & 紙藝機


繪圖端

美工

606
喬同學




軟體




MediBang

硬體



電腦繪圖板

硬體



掃圖裁藝機





目錄

構思

美工

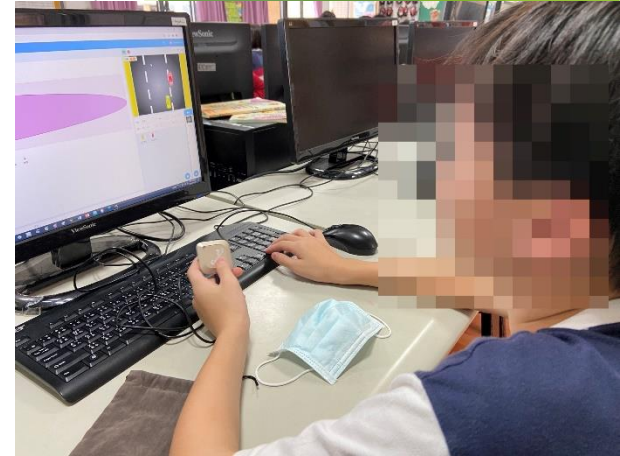
程式

創客

互動

示範

程式設計：主程式 & 副程式





目錄

構思

美工

程式

創客

互動

示範

程式設計：Rabboni運用-角速度Z

- ▶ 當rabboni往左或右兩邊旋時會改變角速度Z
- ▶ 當角速度Z到達一定的數車子則會往左或右兩邊移動
- ▶ 一開始修羅模式的操作手感不太理想所以將此模式的車子移動步數調整與一般模式不同



- 目錄
- 構思
- 美工
- 程式
- 創客
- 互動
- 示範

程式設計：作品特色

▶ 自訂積木

- ▶ 在龍炮的程式中有大量的自訂積木
- ▶ 可讓程式變得較精簡



▶ 隱藏道具

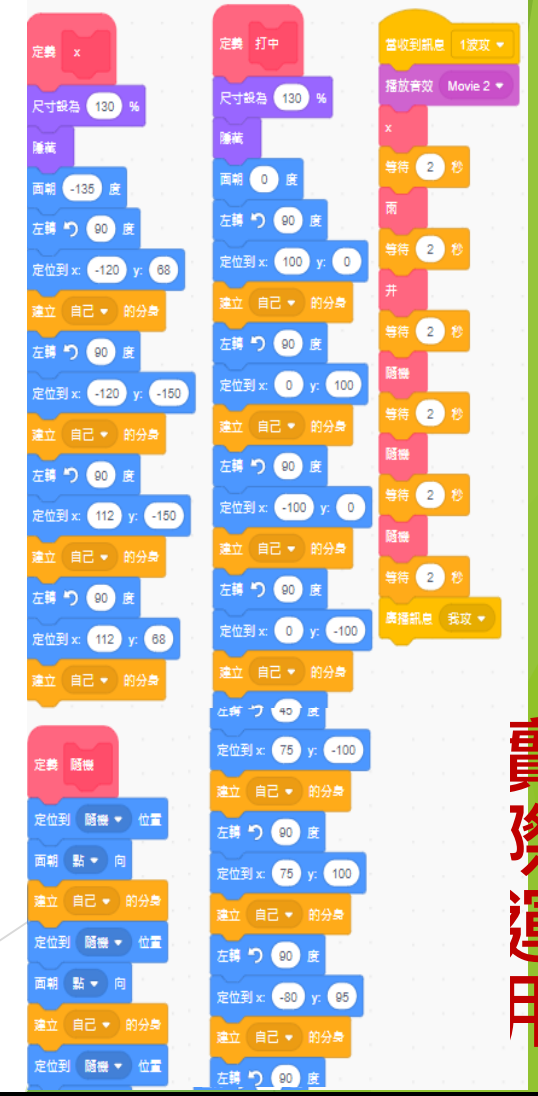
- ▶ 遊戲裡有擺著一個道具
- ▶ 拿到它才能打敗大魔王



遊戲畫面



龍炮程式的
冰山一角



實際運用



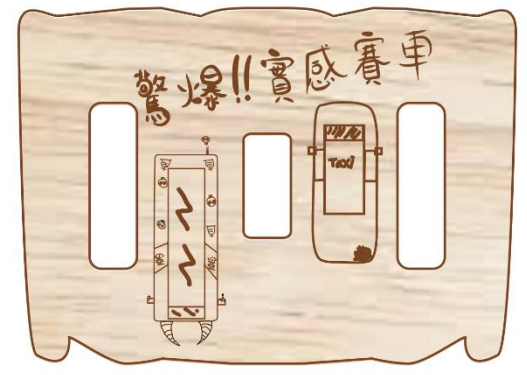
- 目錄
- 構思
- 美工
- 程式
- 創客**
- 互動
- 示範

創客自造：方向盤+腳踏板

方向盤

創客

606
余同學



軟體

InkScape

硬體

雷射切割機

材料

5mm木板

腳踏板

創客

606
余同學

軟體

InkScape

材料

燕尾夾



硬體

雷射切割機

材料

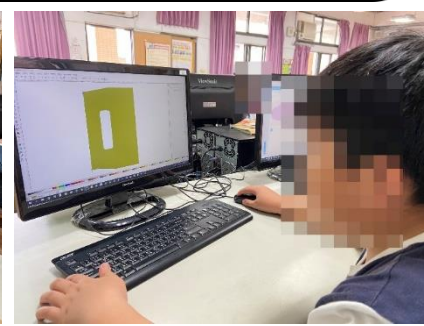
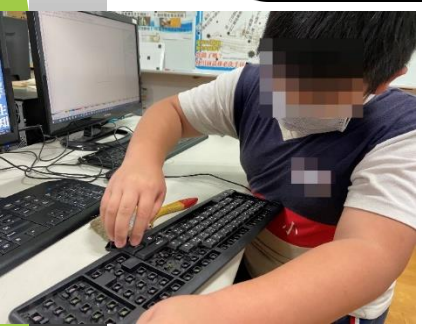
5mm木板

材料

門板扣夾

材料

自攻螺絲





- 目錄
- 構思
- 美工
- 程式
- 創客
- 互動
- 示範

人機互動：Rabboni方向盤 & 鍵盤腳踏板



空白鍵

九宮格零



目錄

構思

美工

程式

創客

互動

示範

作品示範：驚爆!!實感賽車

